SNSP-AYWD-NNOE

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Art. Nr. 40144 (11.97)

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die HARVEST MOON™* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

INHALT





Du hast genau 2 1/2 Jahre Zeit!

Deine Eltern sind fort und jetzt stehst Du ganz alleine da. Du mußt den Bauernhof bewirtschaften, Dich später um das Vieh kümmern, den Boden umpflügen, die Saat ausbringen, die Ernte einholen, neues Ackerland erschließen usw., usw. Das Leben auf dem Land ist wahrlich nicht einfach. Doch wenn Du nach getaner Arbeit müde, dafür aber glücklich und zufrieden, in Dein Bett fällst, weißt Du, was Du geleistet hast. Wird es Dir gelingen, die Frau für's Leben zu finden? Werdet Ihr heiraten und Kinder bekommen? Behältst Du den Überblick und wirst fette Gewinne einfahren? All diese Fragen werden Dir beantwortet, sobald Du damit beginnst, Dich in Harvest Moon durch das harte Leben eines Bauernjungen zu pflügen. Am Ende entscheiden Dein Geschick und Dein Einsatz über Deine Zukunft als Farmer!



Controller-Funktionen



A-Knopf Den A-Knopf drückst Du, um Gegenstände zu halten, einen Befehl zu bestätigen, mit Leuten zu sprechen, nach Gegenständen zu suchen, auf Deinem Pferd zu reiten und den Hund zu tragen.

B-Knopf Mit dem B-Knopf widerrufst Du einen Befehl und kannst rennen und über Zäune springen.

X-Knopf Du kannst bis zu zwei Gegenstände gleichzeitig tragen. Drücke den X-Knopf, um zwischen den Gegenständen zu wählen.

Y-Knopf Mit diesem Knopf setzt Du Gegenstände und Werkzeuge ein. Denke daran, daß Du über genügend Energie verfügen mußt, um mit den Werkzeugen arbeiten zu können.

Select-Taste Drücke die Select-Taste, um Dir einen kleinen Informationsbildschirm anzusehen.

Start-Taste Wird nur im Demo-Bildschirm gebraucht, um den Titelbildschirm aufzurufen.

L-Taste Drücke die L-Taste, um Deinen Hund zu rufen.

R-Taste Drücke die R-Taste, um Dein Pferd zu rufen.

Spielbeginn



Stecke die HARVEST MOON-Spielkassette korrekt in das Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Nach Erscheinen des Eröffnungsbildschirms kannst Du unter folgenden Optionen wählen:

Start



Wählst Du diese Option, kannst Du Deinen Namen eingeben und sofort mit dem Farmerleben beginnen.

Continue



Hier kannst Du ein bereits gespeichertes Spiel fortsetzen.

Speichern



Jeden Abend, bevor Du ins Bett gehst, wirst Du gefragt, ob Du in Dein Tagebuch schreiben möchtest. Hast Du dies getan, wird Dein Spielstand automatisch gesichert.

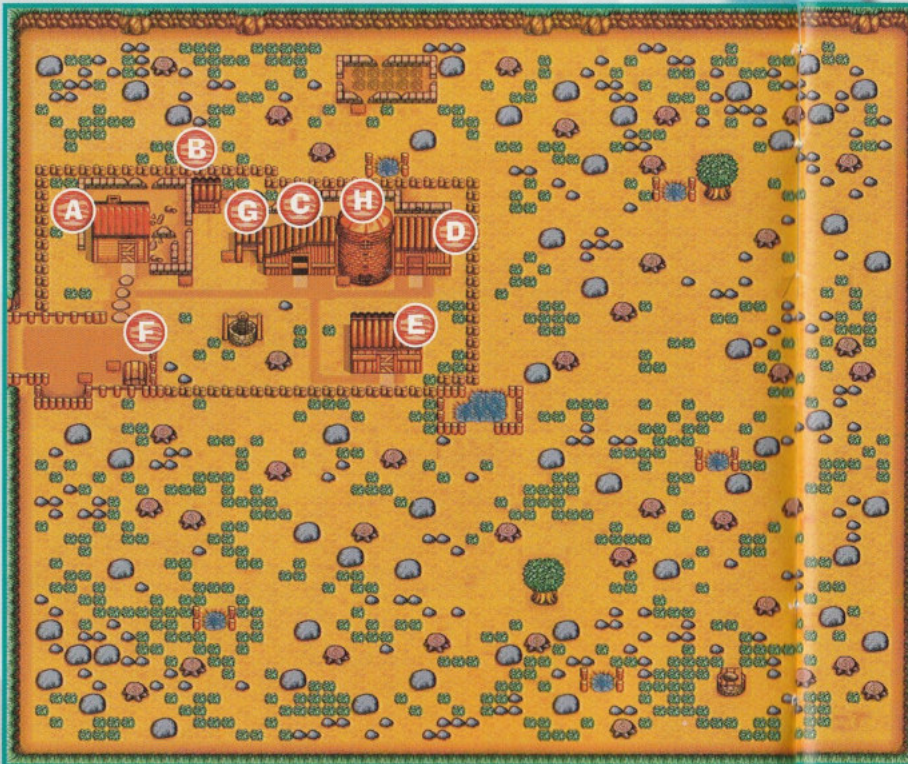
How to play



Hier kannst Du Dir anschauen, wie man spielt. Vielleicht sind ja auch für Dich ein paar nützliche Tips dabei.

Dein Bauernhof

Untenstehend siehst Du Dein Land zu Beginn des Spiels. Es liegt an Dir, ob Du das Land kultivierst, neue Felder anlegst, Baumstümpfe oder Felsbrocken entfernst. Keine leichte Aufgabe, doch dem Fleißigen winkt eine Menge Geld!



A HAUS



„My home is my castle", sagt sich der junge Farmer und fühlt sich in seinen eigenen vier Wänden einfach pudelwohl. Im Haus kannst Du am Fernseher das Wetter abfragen und, bevor Du zu Bett gehst, Dein Spiel abspeichern, indem Du einen Eintrag in Dein Tagebuch machst.

B HOLZSTAPEL

Hier werden die Holzscheite für Dein Haus oder für den Zaun gelagert. Je mehr Baumstümpfe Du zerhackst, desto mehr Scheite lagern dort.

H SILO

Hast Du das Gras gemäht, wird es automatisch in das Silo befördert. Du brauchst viel Gras, um Vieh halten zu können. Besonders in den Wintermonaten, wenn Du kein frisches Gras mehr mähen kannst, mußt Du einen ausreichenden Vorrat haben.

C KUHSTALL



In diesem Stall finden bis zu zwölf Kühe Platz. Die rote Kiste ist die Sammelbox für die Milch. In der unteren rechten Ecke halten sich trächtige Kühe auf, nachdem sie befruchtet wurden.

D HÜHNERSTALL



Bis zu zwölf Hühner kannst Du in diesem Stall halten. Die rote Kiste ist die Sammelbox für Eier, die Du verkaufen möchtest. Der Brutkasten befindet sich auf der rechten Seite. Lege dort ein Ei hinein, um es auszubrüten.

E SCHUPPEN



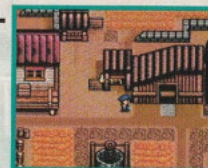
Des Farmers wichtigste Utensilien werden im Schuppen aufbewahrt. Für Einsteiger in das Landleben befindet sich im Schuppen noch ein Handbuch mit wertvollen Tips.

F SAMMELBOX

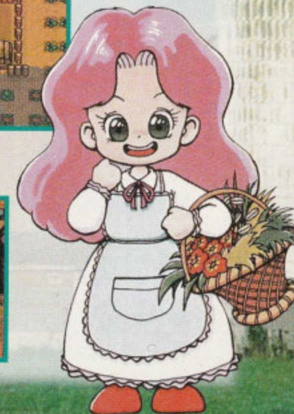


Wirf Deine Ernte in die Sammelbox. Der Händler schaut jeden Abend gegen fünf Uhr vorbei und nimmt die Verkaufsware mit. Tiere, die Du verkaufen möchtest, nachdem Du mit dem Viehhändler verhandelt hast, stellst Du in den Eingangspferch.

G PFERDESTALL



Zu Beginn des Spiels hast Du noch kein Pferd. Gehe im ersten Winter in Richtung der Berge und Du wirst ein edles Roß finden.



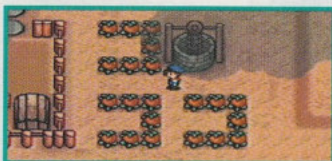
Die Arbeit auf dem Feld

Was wäre das Leben auf dem Bauernhof ohne die Arbeit auf dem Feld? Die Samen für die verschiedenen Gemüsesorten können im Frühling und im Sommer ausgesät werden und wachsen zum Teil nach der Ernte wieder nach. Jede Saison dauert 30 Tage.

3 x 3 = 9 Felder

Beim Säen wird Dir auffallen, daß sich in jedem Sack Samen für neun Felder befinden. Bevor Du die Samen auswirfst, mußt Du jedoch den Boden gepflügt haben. Wirfst Du Samen auf ungepflügtes Land, geht Dir das Saatgut verloren und es wird nichts wachsen.





Du kannst mit verschiedenen Formen der gepflügten Felder experimentieren, um die Beste herauszufinden. Denke daran, daß Du jedes Feld erreichen mußt, um es zu bewässern.



Kannst Du ein Feld nicht erreichen und es somit auch nicht bewässern, wird dort nichts wachsen. Sei also schlau und plane schon vorher, wie Du Deine Felder anlegst.

Gießkanne/Sprinkler



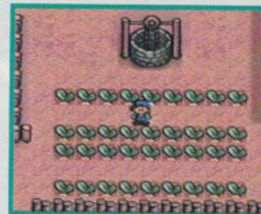
Mit der Gießkanne kannst Du jeweils nur ein Feld bewässern. Du kannst die Gießkanne an einem der kleinen Teiche nachfüllen, wenn sie leer ist.



Mit dem Sprinkler kannst Du 3 x 3 Felder auf einmal bewässern. Du brauchst auch kein Wasser nachzufüllen. Dies geschieht automatisch.

Steckrüben

Die Steckrüben sind einfach zu kultivieren. Sie brauchen nur fünf Tage, um zu wachsen. Vorausgesetzt natürlich, sie werden jeden Tag ordentlich gegossen. Fange frühzeitig mit der Saat an, damit Du möglichst oft ernten kannst.



Kartoffeln

Die köstlichen Erdäpfel kannst Du – wie auch die Steckrüben – im Frühling aussäen. Kartoffeln brauchen etwas länger als die Rüben, um auszureifen, dafür erzielen sie aber auf dem Markt einen höheren Verkaufspreis. Kartoffelpflanzen sind etwas empfindlich. Du solltest nie vergessen, sie zu gießen.



Tomaten

Nach der Aussaat brauchen die Tomaten zehn Tage bis zur Reife. Wenn Du nach der ersten Ernte die Tomatenpflanzen weiterhin begießt, wachsen nach drei Tagen wieder neue Tomaten.



Mais

Auch Mais ist im Sommer auszusäen. Ähnlich wie bei den Tomaten kannst Du durch pflichtbewußtes Gießen mit einer Aussaat mehrere Ernten einholen. Der Mais braucht allerdings länger als die Tomaten, um völlig auszureifen.



Gras

Das Gras ist ungeheuer wichtig. Mähst Du es, wird es automatisch als Viehfutter im Silo aufbewahrt. Du kannst Gras im Frühling und im Sommer aussäen. Einholen kannst Du es sogar noch in den Herbsttagen. Nur im Winter kann nichts mehr gemäht werden. Das Gras brauchst Du nicht zu gießen. Es wächst von ganz alleine.



Die Viehzucht



Ein richtiger Farmer braucht natürlich auch Vieh. Wenn Du durch Deine ersten Ernten genug Geld eingenommen hast, kannst Du Dir Vieh kaufen. Das Vieh bedeutet nicht nur einen großen finanziellen Aufwand, sondern bringt auch jede Menge Arbeit mit sich.

Ohne Fleiß kein Preis!



Um viel Milch von einer Kuh zu bekommen, mußt Du sie jeden Tag bürsten und mit ihr reden.



Werden die Hühner gut und regelmäßig gefüttert, wird jedes Huhn pro Tag ein Ei legen.



Des Bauern bester Freund ist sein Hund. Nach diesem Motto solltest Du auch Deinen kleinen Kläffer behandeln!

Warum kann ich mir keine Kuh kaufen?

Der Viehhändler kennt seinen Job genauestens und versteht sehr viel von seinen Tieren. Hast Du nicht genug Futter auf Lager, wird er Dir bestimmt kein Vieh verkaufen. Da hilft auch alles Geld nichts. Du mußt dann noch mehr Grasfelder anlegen und ordentlich mähen.

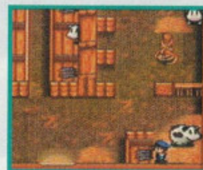


Füttern

Es ist von enormer Bedeutung, daß Dir nie das Futter ausgeht. Du solltest möglichst viele Grasfelder angelegt haben und so oft es geht mähen. Du kannst Dir auch Futter beim Viehhändler kaufen, doch mögen die Tiere lieber frisches Futter. Der Hund, das Pferd und die Küken müssen nicht gefüttert werden.



Lege das Futter für die Hühner auf die Futterablage. Machst Du dies jeden Tag, dankt Dir das Federvieh mit frischen Eiern.



Jede Kuh braucht pro Tag einen Ballen Futter. Vergiß nicht, auch die trächtigen Kühe zu füttern. Man übersieht sie nur allzuleicht!



Laß die Kühe nach draußen, damit sie frisches Gras fressen. Bring sie aber wieder in den Stall, wenn es anfängt zu regnen. Sie werden sehr leicht krank, wenn es zu feucht ist.

Die Zucht

Natürlich kannst Du Dir in der Stadt für teures Geld Vieh kaufen. Doch Du hast auch die Möglichkeit, das Vieh selbst zu züchten. Kauf Dir den magischen Staub für 4000G beim Viehhändler und bestäube damit eine Deiner Kühe. Sie wird dann trächtig und Du hast 1000G gespart. Eine ausgewachsene Kuh kostet beim Händler 5000G. Auch die Hühner kannst Du züchten, indem Du die Eier ausbrüten läßt.





Nach der Bestäubung mit dem magischen Staub ist die Kuh trächtig und wird bald kalben. Selbstgezüchtete Kälber produzieren auf Dauer mehr Milch.





Lege ein Ei in den Brutkasten und nach drei Tagen wird ein Küken ausschlüpfen. Nach einer Woche wird das Küken selbst Eier legen können.

Das Leben außerhalb des Hofes



D Marktplatz

Sonntags kannst Du hier beim reisenden Händler Sachen kaufen oder auch verkaufen. Manchmal hat der Verkäufer wirklich seltene Dingelchen im Angebot!

E Wahrsagerin

Besuche die Wahrsagerin. Sie hat jede Menge zu erzählen und kann Dir einige wertvolle Informationen vermitteln.

F Bar

Von montags bis samstags kannst Du zu später Stunde die Bar besuchen und Dir einen Energietrank genehmigen.

A Haus des Bürgermeisters

Hier leben der Bürgermeister und seine Frau. Vielleicht interessierst Du Dich ja für die hübsche Tochter des Bürgermeisters?

B Kirche

Gehe sonntags in die Kirche, um viele Leute zu treffen und mit ihnen zu reden.

C Blumenladen

Im Blumenladen kannst Du Samen für Deine Felder kaufen. Auch das Gras und die Gießkanne findest Du in diesem Geschäft.

G Restaurant

Wochentags bis fünf Uhr kannst Du das Restaurant besuchen. Übrigens haben auch alle anderen Geschäfte bis fünf Uhr nachmittags geöffnet.

H Werkzeugladen

Hier findest Du jede Menge nützlicher Utensilien. Der Ladenbesitzer ist übrigens Vater einer bildhübschen Tochter!

I Viehhändler

An sonnigen Tagen verkauft Dir der Händler Vieh. Du findest hier auch Futter, den magischen Staub und die Medizin für kranke Kühe.

A Zimmermann

Sprich mit dem Zimmermann wochentags, wenn Du Dein Haus vergrößern möchtest.

B Höhle

Schaue vor allem nach dem Erdbeben in der Höhle nach. Vielleicht läßt sich dort etwas Besonderes entdecken.

C Angler

Dieser freundliche junge Mann überläßt Dir seine Angel. Versuche Dein Glück und fange einen Fisch!

D Heiße Quelle

Tauche ein in die Wärme dieser heilenden Quelle. Du wirst Dich danach erholt fühlen.

E Bergspitze

Hier kannst Du versuchen, seltene Samen auszusäen. Die Bergspitze ist außerdem ein beliebter Treffpunkt der Stadtbewohner.





Saisonbedingte Produkte der Mutter Erde



In den Bergen kannst Du je nach Saison Früchte, Beeren oder Pilze finden. Es ist nicht von Vorteil, alles aufzufuttern, was Du findest. Besser ist es, wenn Du die gefundenen Sachen auch verkaufst, um Dein Konto zu erhöhen. Du kannst diese Sachen auch als Geschenk benutzen, um bei den Damen der Stadt Eindruck zu schinden. Im Winter kannst Du übrigens in der Höhle Kräuter finden, die sich verkaufen lassen.

Jährliche Ereignisse

Bei soviel Arbeit ist es nur verständlich, daß sich ein Farmer auf die alljährlichen Feste freut.

23. Tag des Frühlings

Das Blumenfest findet immer am 23. Tag des Frühlings statt. Dieses Fest ist die beste Gelegenheit, um kräftig mit der Auserwählten zu flirten. Bei einem leidenschaftlichen Tanz kommt man sich schnell näher.



12. Tag des Herbstes

Das wohlverdiente Erntefest findet am 12. Tag des Herbstes statt. Alle Leute kommen zusammen, um für die erfolgreiche Ernte zu danken. Bringe etwas zu essen mit. Alles wird in den großen Gemeinschaftstopf geworfen.



20. Tag des Herbstes

Auch am 20. Tag des Herbstes wird gefeiert. Das Eierfestival sorgt für eine spektakuläre Eiersuche, bei der Du auch tolle Preise gewinnen kannst. Die Spielregeln sind einfach. Der Schiedsrichter erklärt sie Dir.



10. Tag des Winters

In den kalten und traurigen Wintertagen ist wohl jeder dankbar, wenn für eine Abwechslung gesorgt wird. Sprichst Du an diesem Tag mit den Frauen in der Stadt, fällt für Dich vielleicht ein Kuchen ab! Da sagst Du doch bestimmt nicht nein, oder?



24. Tag des Winters

Am 24. Tag des Winters gilt es, ein weiteres Fest zu zelebrieren: das Kometenfest. Du kannst den Ort wählen, an dem Du feiern möchtest. In der Kirche, auf dem Berg, auf dem Stadtplatz, in der Bar oder an der heißen Quelle.



1. Tag des Frühlings

Hurra, der Frühling ist da! Solch ein Ereignis muß natürlich gebührend gefeiert werden. Jeder begibt sich auf die Bergspitze, um den ersten Sonnenaufgang im Frühling zu beobachten und das neue Jahr willkommen zu heißen.



Andere Ereignisse

Wassergeist

Wirfst Du den ersten Fisch, den Du geangelt hast, zurück in den Teich, erscheint ein Wassergeist und übergibt Dir ein wertvolles Geschenk.

Erdbeben

Im Winter des ersten Jahres wird ein starkes Erdbeben das Land erschüttern. Du solltest gleich nachschauen, was sich am Fuße des Berges verändert hat. Ist der große Felsbrocken vielleicht zerbrochen?

Blitz

Im Sommer des ersten Jahres wird ein Blitz einen Baum zersplittern lassen. An dieser Stelle wirst Du dann einen Eingang in eine Höhle finden.

Magische Bohne

Ein fahrender Händler wird irgendwann bei Dir vorbeischauen und eine Kuh gegen die magische Bohne eintauschen wollen. Pflanze die Zauberbohne auf der Bergspitze ein.

Wirbelsturm

Der Sommer ist Wirbelsturmzeit. Bei den ersten Anzeichen eines Sturmes solltest Du sofort Dein Vieh in Sicherheit bringen. Schau nach dem Sturm nach, was alles zerstört wurde.

Superwerkzeuge

Während des Spiels wirst Du von einigen hilfreichen Gestalten neue Werkzeuge bekommen, die Dir die Arbeit auf dem Feld wesentlich erleichtern werden.

Hochzeit

Wenn Du bald heiraten möchtest, solltest Du Dein Haus ausbauen und die Auserwählte mit Geschenken umwerben. Die Wahrsagerin kann Dir mehr darüber erzählen.

Die Kondition des Bauern

Zu Beginn des Spiels beträgt die Kondition Deiner Spielfigur 100 Energiepunkte. Sobald Du eine Aktion ausführst, kostet Dich das einige Deiner Energiepunkte. Da es keine Energieleiste gibt, mußt Du Deine Spielfigur beobachten. Das Verhalten des jungen Bauern zeigt Dir an, ob er schon erschöpft ist. Ist er tatsächlich müde und erschöpft, gibt es Wege, diesen Zustand zu bessern. Es ist außerdem möglich, die maximale Energiepunktezahl von 100 auf bis zu 200 zu schrauben.

Das Verhalten des Farmers

Beobachte Deine Spielfigur gut. Sie zeigt Dir durch ihr Verhalten an, wie es Ihr geht.


Den Tag beginnt der junge Agrarfreak mit 100% seines Leistungsvermögens.


Nach Verbrauch der Hälfte seiner Energie fängt er an zu schwitzen.


Bei einem 3/4-Verbrauch seiner Energie wird er seufzen.


Hat er nur noch wenig Energie zur Verfügung, wird er sich auf den Hintern fallen lassen.


Ist die ganze Energie aufgebraucht, kippt der arme Bauernsproß um.

Harte Arbeit erfordert viel Energie

Mit dem Y-Knopf führst Du Aktionen aus, die jedesmal Energie kosten. Bei der Aussaat der Samen kostet jeder Druck auf den Y-Knopf einen Energiepunkt. Beim Einsatz der Werkzeuge wie Hammer oder die Sichel werden Dir jedesmal zwei Energiepunkte abgezogen, für den Einsatz der Superwerkzeuge je drei Punkte. Auch der Sprinkler kostet Dich bei einem Einsatz drei Energiepunkte.



Energie sparen

Wenn Du einen Baumstumpf zerhackst oder einen Felsbrocken zerhämmerst, solltest Du dies ohne Unterbrechung tun. Schlage kontinuierlich mit Deinem Werkzeug zu, bis der Gegenstand auseinanderbricht. Setzt Du jedesmal neu an, kostet Dich das zuviel Energie.





Wie bekomme ich frische Energie?

Es gibt zwei Wege, Deinen Farmer mit neuer Energie zu versorgen. Entweder gehst Du in der heißen Quelle baden oder Du ißt etwas.





Energietabelle

In den Bergen gibt es jede Menge Futter zu finden. Die nebenstehende Tabelle zeigt Dir, wieviel Energiepunkte Dir welches Nahrungsmittel zuführt.

Wilde Weinbeere	Tropische Frucht	Pilz	Beere der Vollmond-pflanze	Kuchen	Fisch
10	10	10	50	50	10



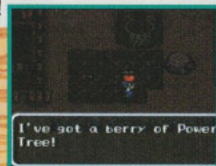
Ein gesundes Bad

Die heiße Quelle in den Bergen hat heilende Kräfte. Hier kannst Du Dich von den Strapazen der Arbeit erholen und neue Energie tanken. Du kannst die Quelle zu jeder Zeit und bei jedem Wetter aufsuchen. Für jeden Badegang werden Dir 24 Punkte auf Deinem Energiekonto gutgeschrieben. Du kannst aber nur Energie bist zu Deiner maximalen Energiepunktzahl auftanken. Man munkelt außerdem, daß auch eine Schönheit aus der Stadt hier ab und zu vorbeischaut!



Kann ich die maximale Anzahl meiner Energiepunkte erhöhen?

Findest Du eine Wunderbeere, wird die maximale Anzahl Deiner Punkte um zehn Punkte aufgestockt. Für jede Wunderbeere, die Du gefunden hast, erblüht in dem geheimen Garten hinter Deiner Farm eine Blume. Somit weißt Du immer, wieviel Wunderbeeren Du bereits gefunden hast.





Gegenstände und Werkzeuge

Hammer

Diesen Hammer kannst Du benutzen, um Felsbrocken und Zäune einzustampfen.

Sichel

Mit der Sichel kannst Du das Gras mähen, um Futter für das Vieh zu bekommen.

Axt

Benutze die Axt, um die Baumstümpfe aus Deinem Feld zu entfernen.

Gießkanne

Die Kanne ist ein Geschenk der Besitzerin des Blumenladens.

Hacke

Mit der Hacke kannst Du jeweils ein Feld pflügen.

Sprinkler

Der Sprinkler kostet 2000G und ist weitaus effektiver als die Gießkanne.

Glocke

Mit dieser Glocke kannst Du Deine Kühe führen. Sie werden den für Menschen nicht wahrnehmbaren Schallwellen folgen.

Bürste

Die Bürste kostet 800G. Gebürstete Kühe sind glücklich und geben mehr Milch ab.

Farbe

Um Deinem Haus einen neuen Anstrich verpassen zu können, mußt Du 1000G ausgeben.

Melkmaschine

Um Deine Kühe melken zu können, brauchst Du diesen Gegenstand, der 1800G kostet.

Kuhfutter

Für 1000G erhältst Du zwölf Ballen Futter für die Kühe.

Hühnerfutter

Für 800G erhältst Du zwölf Ballen Futter für die Hühner.

Kuhmedizin

Diese Geheimmixtur kostet 1000G und dient dazu, eine kranke Kuh zu heilen.

Magischer Staub

Mit diesem Staub kannst Du eine Deiner Kühe befruchten. Er kostet 4000G.

Superhacke

Du erhältst sie als Geschenk von einem Zwerg. Mit ihr kannst Du sechs Felder auf einen Schlag umpflügen.

Superaxt

Die Göttin der Quelle übergibt Dir diese Wunderaxt. Mit Ihr kannst Du Baumstämme viel leichter fällen.

Supersichel

Neun Grasfelder im Quadrat kannst Du mit dieser Sichel auf einen Schlag mähen.

Superhammer

Große Felsbrocken kannst Du mit einem Schlag zermalmen. Du erhältst den Superhammer von dem Zimmermann.

Verkaufswaren

Steckrüben

Pro Steckrübe erhältst Du 60G. Steckrüben wachsen schnell, können aber nur einmal pro Aussaat geerntet werden.

Kartoffeln

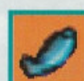
Für jede Kartoffel gibt es 80G. Sie brauchen etwas länger als die Steckrüben, um zu reifen. Auch sie können nur einmal geerntet werden.

Tomaten

100G erhältst Du für eine Tomate. Sie wachsen langsam, können aber pro Aussaat mehrmals geerntet werden.

Mais

Mais braucht sehr lange, bis er geerntet werden kann. Allerdings gibts auch 120G dafür.

Fisch

Jeder Fisch, den Du im Teich gefangen hast, bringt Dir 200G ein.

Wilde Beeren

Im Frühling kannst Du diese Beeren in den Bergen finden und für 150G verkaufen.

Tropische Früchte

Ähnlich wie die wilden Beeren wachsen diese Früchte in den Bergen. Du kannst sie aber nur im Sommer finden.

Pilze

Der Herbst ist die richtige Zeit, um Pilze im Gebirge zu sammeln. Du kannst sie für 150G verkaufen.

Giftige Pilze

Diese Pilze solltest Du lieber nicht essen. Verkaufe sie für 200G.

Hühner

Hast Du zuviele Hühner, kannst Du sie verkaufen. Pro Huhn erhältst Du 500G.

Kühe

Der Verkaufspreis einer Kuh richtet sich nach dem Befinden des Tiers.

Eier

Fütterst Du jeden Tag Deine Hühner, legen sie Eier, die Du für je 50G verkaufen kannst.

Milch

Eine glückliche, gesunde Kuh produziert viel Milch. Bis zu 350G erhältst Du für die Milch einer Kuh.

Frucht der Vollmondpflanze

Du kannst die Frucht dieser seltenen Pflanze essen oder für 600G verkaufen.

Kräuter

Die Kräuter im hinteren Abschnitt der Berghöhle kannst Du für 200G verkaufen.

Saatgut

Alle Samen können im Blumenladen gekauft werden. Jeder Sack reicht für ein Quadrat von 9 Feldern.

Steckrüben
In dem weißen Sack befinden sich diese Samen und kosten 200G.

Kartoffeln
Der braune Sack ist gefüllt mit Kartoffelsamen. Sie kosten 200G pro Sack.

Tomaten
In dem roten Sack befinden sich die Tomatensamen. Sie kosten 300G.

Mais
Im gelben Sack findest Du die Maissamen. 300G kostet ein Sack.

Gras
Die Grassamen im grünen Sack sind recht teuer. Sie kosten 500G.

Besondere Gegenstände

Blume
Kaufe dieses Geschenk für 300G und schenke es dem Mädchen, das den Rosenduft liebt.

Rotes Parfüm
Für 1000G erhältst Du dieses Geschenk, das Du dem Mädchen schenken kannst, das den Rosenduft liebt.

Grünes Parfüm
Das Mädchen, das den Fliedergeruch liebt, wird sich über dieses 1000G teure Geschenk sehr freuen.

Blaues Parfüm
Das Mädchen, das den Veilchengeruch liebt, wird sich über dieses 1000G teure Geschenk sehr freuen.

Blaue Feder des Glücks
Kaufe diese Feder für 1000G, wenn Du einem Mädchen einen Heiratsantrag machen möchtest.

Samen der Schneeblume
Pflanze diesen 2000G teuren Samen auf der Bergspitze ein.

Kuchen
Du kannst den Kuchen essen oder verschenken. Er kostet 500G.

Magische Bohne
Du erhältst sie vom reisenden Händler im Austausch gegen eine Deiner Kühe.

Knödel
Während des Erntefestes kannst Du diese Energiebällchen für 200G kaufen und verzehren.

Wunderbeere
Du bekommst sie schon für 150G.

Beere des Powerbaumes
Diese Beere erhöht Deine maximale Energiekapazität um zehn Punkte.

Notizen

Club Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



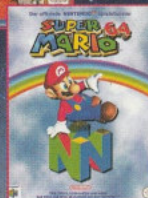
Power Abo

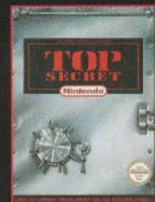


Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger und bringt Euch die neueste Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.





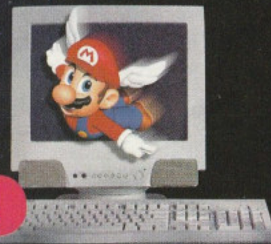




Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Den Anfang macht Super Mario 64. Das Buch zum „besten Videospiel aller Zeiten" bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die immer noch den 120. Stern suchen.



Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „News Flash"-Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look" auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.



Der Hot-Link zum Glück:
http://www.nintendo.de



Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt hallo!

Bei technischen Fragen:
0130-5806

Bei Spielefragen:
06026-940940



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland
Stadlbauer Marketing +Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY